

L'ALMENIVAR



*Être un jour beau et
« gros bill » à la fois.
Mais un jour seulement !
Les aventuriers
sauront-ils en profiter ?*

Scénario : Denis Beck
Plan : Stéphane Truffert
Illustrations : Olivier Vatine
Le Donjon du Dragon

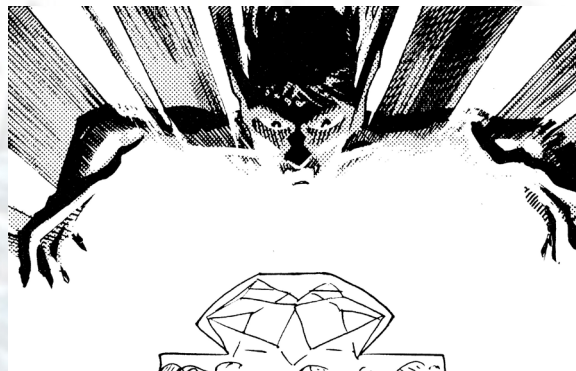
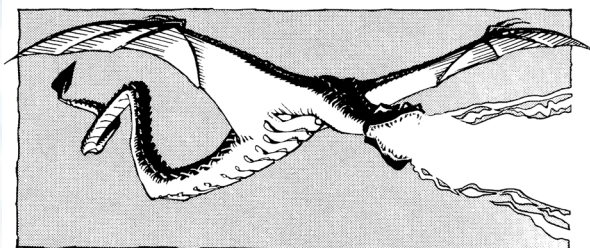
Ce scénario délibérément classique s'adresse, au départ, à un groupe d'aventuriers de niveau 1. Le Livre des Monstres ainsi que le Monster Manual II sont utiles pour certaines créatures.

FAUX DÉPART

Les aventuriers sont convoqués un matin par un « noble » de Laelith qui leur propose la mission suivante : « Ma fille Ydril a été enlevée voici trois jours, alors qu'elle revenait du sud avec un convoi qui a été attaqué par des orques maraudeurs.

Mon frère, qui est un ranger émérite, s'est lancé sur leurs traces, mais les orques étant une dizaine, il ne peut en venir à bout. Il me demande donc de lui envoyer des renforts. J'ai tout naturellement pensé à vous. Vous devrez être dans deux jours au bord d'un éperon rocheux baptisé le doigt de Kalvyn. Une heure avant l'aube, allumez-y un grand feu sans vous inquiéter des orques. Mon beau-frère viendra vous rejoindre. Il vous exposera son plan et vous n'aurez qu'à sauver ma fille. Pour ce travail, vous recevrez 100 P.O. chacun, dont 10 dès maintenant ».

Après un voyage calme, et guidés par une carte obligeamment prêtée par leur employeur, nos amis arrivent au lieu-dit Le doigt de Kalvyn. L'endroit étant couvert de buissons épineux, les aventuriers n'auront aucun problème pour allumer un feu. Au bout d'une heure,



alors que l'aube commence à poindre, un énorme oiseau les survole : un dragon noir ! Le ver géant se pose de manière à leur couper la retraite et, après s'être amusé un peu (énigmes, etc.) crache son souffle meurtrier. Il n'y a bien entendu aucun survivant.

Bon, après cet étrange début, vous devrez faire preuve d'autorité afin de ramener de l'ordre au sein de vos joueurs écumants de rage. Annoncez donc : « Tirez une nouvelle série de personnages », prenez un air énigmatique et allez vous aérer un peu.

Note : ce préliminaire n'est pas indispensable mais présente un intérêt dans la logique de l'aventure. Si vos joueurs ne sont pas mûrs pour une telle expérience, passez directement au chapitre ci-dessous.

DEUXIÈME FOURNÉE

Après cette entrée en matière qui n'a (presque) que le but de faire réfléchir vos joueurs sur la précarité de la carrière d'aventurier, faites-leur rencontrer le même « noble » que précédemment.

« Bonjour, messires. Mon nom est Golthron d'Aeschner, baron de l'impasse du Petit Clerc. Je requiers vos services afin d'accomplir pour mon compte une délicate mission.

Un voleur sans scrupules nommé Vaëlmir a découvert une relique sacrée qu'il s'appête à profaner et à utiliser dans un but maléfique. Cette relique est une gemme de taille imposante.

Vous en saurez davantage en lisant l'ouvrage que voici et que je vous confie pour la durée de l'expédition (voir annexe 1).

Consultés par Pyti la devineresse, les Dieux ont fait savoir que vous seuls pouvez empêcher ce désastre. J'ignore pourquoi, mais il vous appartient de combattre ce triste sire. Son antre se trouve quelque part dans les collines du sud, au pied d'une falaise de grès rose. A vous d'en découvrir l'entrée. Si vous parvenez à vaincre ce répugnant personnage, vous recevrez chacun une prime de 1000 P.O..

A titre d'avance, je suis prêt à vous équiper ainsi que

vous le souhaiterez. Mais faites vite : dès ce soir, vous vous mettez en route afin d'arriver sur place la nuit prochaine.

Vous aurez jusqu'à l'aube pour trouver l'entrée. Vous remarquerez sans doute la lueur d'un grand feu brillant au sud. Ignorez-la et concentrez-vous sur vos recherches. Il s'agit d'une attaque de diversion destinée à attirer l'attention de Vaëlmir et donc à vous faciliter la tâche. Bonne chance ! »

Golthron confiera ensuite les aventuriers à son majordome, un géant taciturne nommé Trifaz qui les accompagnera et payera leurs emplettes dans la limite du raisonnable. Les achats réalisés, ils pourront prendre un peu de repos.

En fin d'après-midi, Trifaz les rejoint, apportant des montures et des vivres pour quelques jours. Il est accompagné de quatre mercenaires patibulaires (guerriers de niveau 5), qui escorteront les aventuriers durant le voyage.

L'HISTOIRE

Il était une fois un mage elfe nommé Vaëlmir, dont le but était de mettre la main sur l'Almenivar. A force de recherches, il finit par localiser l'artefact, mais les autres mages du Grand Pic s'inquiétant de ces menées, ils résolurent de l'empêcher d'agir. Prévenu par ses espions, Vaëlmir détruisit l'accès à la première porte et fit construire en secret une nouvelle entrée. Là, il dissimula ses objets les plus puissants (dont son livre de sorts), et enchanta une salle. Cet enchantement est l'équivalent d'un puissant sort de drainage de niveaux. Tout individu y passant est, à son insu, ramené au premier niveau de sa classe (pas de jet de protection).

Vaëlmir lia quelques démons et les plaça devant la première porte, de manière à tuer tout intrus. Puis, il simula sa mort et se réincarna dans le corps d'un jeune mage. Étant « de niveau 1 », et aidé seulement d'un pseudo dragon, il recruta quelques brigands et se mit en route vers le sud, pensant que les mages du Grand Pic avaient définitivement perdu sa trace.

Une fois sur place, il laissa les brigands garder l'accès et s'enfonça sous la montagne. Passant par la salle magique, il constata avec surprise que celle-ci avait un effet opposé sur les personnes de « premier niveau ». Il retrouva la puissance d'un mage de niveau 9 et son pseudo dragon se transforma en un véritable dragon noir ! Ravi de cette aubaine, Vaëlmir expédia son favori à la surface afin de garder les environs et, après avoir récupéré son équipement, se téléporta jusqu'au centre du Dédale. Là, il commença à enchanter la gemme afin de se l'approprier. Cependant, à Laelith, quelques mages perçurent le retour en puissance de Vaëlmir. Ils obtinrent d'une devineresse nommée Pyti une prédiction sibylline dont ils déduisirent que Vaëlmir avait fait alliance avec un dragon noir, qu'il se trouvait dans

le sud, quelque part à l'intérieur d'une falaise de grès rose et que seuls des aventuriers novices pourraient le vaincre. Ils décidèrent alors de monter deux expéditions parallèles. D'une part, quelques mercenaires naïfs iraient faire diversion et attirer le dragon loin de l'entrée (voir Faux départ). D'autre part, un second groupe se lancerait à la poursuite du mage noir avec mission de le ramener à Laelith ou, à défaut, de le tuer...

CAP AU SUD !

La petite troupe quitte Laelith en début de soirée et s'engage hardiment dans les terres désolées qui s'étendent au sud de la Cité sainte. Après une nuit de voyage, Trifaz fait établir le campement en bordure d'un petit oasis.

« Nous nous reposerons ici durant la journée et nous repartirons dès le coucher du soleil, déclare-t-il. Prenez des forces, vous en aurez besoin, et laissez les mercenaires monter la garde ».

Au MJ d'organiser ce petit voyage comme il l'entend. Les terres au sud de Laelith ne sont pas très sûres, et il est toujours possible d'y faire de curieuses rencontres (bédouins, pillards, caravane en péril, spectres des sables...).

Le groupe se remet en route à la nuit tombée. Trifaz met résolument le cap vers une falaise dont la masse sombre se découpe à l'horizon. Quelques heures plus tard, il ordonne une nouvelle halte.

« Ma protection s'arrête ici, dit-il aux aventuriers. A vous de jouer à présent ! Dans une heure, vous serez au pied de cette falaise. Longez-la en direction du sud jusqu'à ce que vous en découvriez l'entrée.

Que les Dieux vous guident ! »

La falaise, haute d'une trentaine de mètres, s'étire sur plusieurs kilomètres. Les aventuriers vont la longer jusqu'à l'aube. Loin au sud, un point lumineux semble indiquer l'emplacement du feu mentionné par Golthron. Puis, après de longues recherches, et alors qu'ils commencent à perdre espoir (rien ne vous empêche de leur faire découvrir des grottes sans issue, etc.), les rayons rasants du soleil levant leur révèlent des traces habilement camouflées et déjà anciennes. Il s'agit d'empreintes de mule ainsi que de lignes parallèles, vraisemblablement laissées par les roues d'un chariot. Les empreintes mènent à un massif de buissons poussant au pied de la falaise...

PREMIÈRES DIFFICULTÉS

Les aventuriers sont arrivés devant l'entrée de l'ancre de Vaëlmir.

Yacha, son dragon noir, est en ce moment plus au sud, occupé à rôtir un groupe d'aventuriers téméraires. Les brigands qui sont sensés garder l'entrée font, quant à

eux, preuve d'un fâcheux excès de confiance. Leur vigilance s'est considérablement relâchée et il est possible, pour un groupe d'hommes résolu, de les surprendre en plein sommeil.

Consultez le plan en fin de document pour la suite des événements.

1. La carriole des brigands. Camouflée par des branchages, elle est vide.
2. L'entrée. Elle est dissimulée par de hauts buissons épineux.
3. Un escalier montant mène à cette pièce percée d'étroites meurtrières d'où il est possible de contrôler l'entrée. Pour l'instant, le brigand qui y dort ronfle comme un sonneur.

Le brigand (guerrier niv. 1) : CA 10, PV 8, D 1-6 (épée courte).

4. Un renforcement dans le mur tapissé de paille sert d'abri au mulet qui tire la carriole. L'animal est, lui, tout à fait éveillé, et le bruit qu'il fait risque d'intriguer les aventuriers... Il n'hésite pas à braire s'il est contrarié, aussi devront-ils ménager sa susceptibilité...

5. Une volée de marches mène à une porte légèrement entrebâillée.

Un seau (vide) est placé en équilibre au sommet de celle-ci. C'est l'unique système d'alarme prévu par les brigands.

6. Cette vaste salle ressemble à un temple. Une idole de pierre fait face à la porte. La pièce a quatre autres issues.

7. Une porte verrouillée donne accès à une ancienne chapelle. Deux tombeaux éventrés laissent deviner quelques ossements.

8. La réserve de nourriture et de boissons : deux tonneaux de bière, un de viande salée et un de légumes/fruits séchés. La porte n'est pas verrouillée.

9. C'est ici que se reposent les brigands : six demi-orques et deux humains. Si le piège de la porte se déclenche, les deux humains seront prêts à se battre au bout d'un round, deux demi-orques le round suivant et le reste, le round d'après. S'ils ont le temps d'enfiler leurs armures de cuir, baissez leur CA de 2. Un brasero réchauffe la pièce. La fumée s'évacue par une étroite ouverture visible au plafond.

10. Après avoir dû déverrouiller deux portes, les aventuriers débouchent dans cette pièce où se tapit un

dretch (MM II p. 38).

Le dretch : CA 2, DV 4, PV 20 D 1-4/1-4/2-5 + sorts.

Si cette créature apparaît trop puissante pour vos aventuriers, n'hésitez pas à baisser ses caractéristiques. Normalement, s'ils ont réussi à éliminer rapidement les brigands, et s'ils agissent de manière concertée, ils devraient pouvoir en venir à bout...

Il faut découvrir le passage secret du mur nord pour accéder au couloir.

11. C'est dans ce couloir que donnait l'ancienne entrée, aujourd'hui murée...

12. Cette pièce est vide. Elle n'est remarquable que par les décorations psychédéliques qui ornent ses murs. Le plafond est entièrement carbonisé : des tonnes de pierres carbonisées ont été soumises à un feu intense, jusqu'à fondre...de ce fait, la pièce est à l'air libre. Les étoiles brillent au-delà d'une cheminée haute de 35 mètres environ. Une fois dans cette pièce, les aventuriers recevront chacun 4 niveaux d'expérience supplémentaires (ils seront donc de niveau 5). Attribuez-leur le maximum de points de vie et ne révélez rien de ce qui vient de leur arriver.

Laissez-les découvrir progressivement leur nouvelle puissance (les jeteurs de sorts « sentiront » que leur pouvoir s'est accru, etc.). C'est également dans cette pièce que Vaëlmir a retrouvé sa puissance et que Yacha est devenu un vrai dragon (ne pouvant rebrousser chemin en raison de sa taille, il a choisi de « détruire » le plafond afin de pouvoir s'envoler...).

13. Dans cette pièce se trouvent deux démons de type I (vrocks) qui attaqueront immédiatement les aventuriers.

Les démons : CA 0, DV 8, PV 40, D 1-4/1-4/1-8/1-8/1-6.

De nombreux squelettes jonchent le sol. Ce sont ceux des aventuriers téméraires qui sont partis à la recherche de l'Almenivar et qui n'ont trouvé que la mort. Les mercenaires dont la force avait été drainée, ont néanmoins laissé un équipement dont les aventuriers feraient bien de s'emparer...

- cotte de mailles +1, anneau de protection contre le feu, hache +2, fiole de forme gazeuse, casque magnifique.

- épée courte +2, armure cuir +1, arc +1, cape d'elfe, épée bâtarde +1.

- masse +1, bouclier +1, belle cotte de mailles, amulette donnant +2 aux jets de protection contre les sorts.

- bracelets de défense CA 6, belle cape, dague +2, livre de sorts contenant : Lecture de la magie, Agrandissement, Chute de plume, Projectile magique, Aura magique de Nystul, Bouclier, Sommeil, Lumière éternelle,



Détection de l'invisible, Image miroir, Rayon d'affaiblissement, Force, Boule de feu, Dissipation de la magie.

LE DOMAINE DU VENT

14. Une haute porte à double battant, de couleur bleue, donne accès à cette salle décorée de fresques représentant des nuages. Une sorte de brise venue de nulle part caresse la peau et fait onduler les cheveux.

15. La pièce contient un autel dédié à Zéphyr, le dieu des vents.

Toute personne d'alignement neutre chaotique y éprouvera une sensation de bien-être et récupèrera 2 PV/round.

16. Le couloir se termine en cul de sac. Le mur du fond a été sculpté de manière à représenter un visage grimaçant.

Aléatoirement (c'est-à-dire à la discrétion du MJ), une mini tornade en jaillit, balayant tout sur son passage, et va mourir devant la porte de verre (19). Il faut réussir un jet sous 4 fois la Force afin de résister à ce coup de vent imprévu, sous peine de heurter violemment les murs (D : 1d3).

17. Cette pièce ressemble à un amphithéâtre. En bas des gradins, se trouve une demi-douzaine de formes gazeuses. Ce sont des ennemis de Frensell, réduits à l'état de gaz inoffensifs.

Ils savent que dans la pièce 20 se trouve une fontaine magique qui leur permettrait de retrouver forme physique, mais qu'avant de l'atteindre, leurs corps gazeux seraient immanquablement dispersés par les bourrasques et repoussés dans la pièce. Ce supplice dure depuis quelques siècles déjà. Si les aventuriers désactivent la bouche du couloir 16, les formes les suivront jusqu'à la salle 20. Là, elles reprendront apparence humaine et remercieront les aventuriers avec effusion, avant de s'en retourner vers l'extérieur (et, certainement, faire connaissance avec Yacha). Un couloir relie cette pièce à

la salle 18, les portes ne sont pas verrouillées.

18. Cette pièce recèle un redoutable adversaire : un ildiriss (MM II p. 73).

Heureusement l'individu en question est plutôt faible, il suffit d'utiliser des armes +1 pour le toucher.

Une fois détruit, la brume composant l'ildiriss semblera se contracter de manière à former une clé solide, en forme de croix (qui ouvre le passage 19).

Contre le mur ouest, est visible un levier qui, une fois abaissé, interrompt la production des « mini tornades ».

19. Une plaque de verre défend l'accès de la dernière salle de ce niveau. Une cachette dans le mur dissimule une serrure en forme de croix.

20. Une fontaine chante discrètement dans l'angle sud-est. Trois leviers sont visibles sur le mur ouest. Ceux de droite et de gauche sont relevés, celui du centre abaissé. Au-dessus du levier de gauche ont été dessinés un demi-soleil ainsi qu'un arbre dont le tronc est couvert d'une substance verte. Au-dessus de celui de droite, figure un demi-soleil et, au-dessus de celui du milieu, un soleil. Le tout est surmonté de l'inscription suivante :

« Passe ici une journée et la révélation te sera donnée ». Il faut baisser les leviers de manière à simuler une journée : d'abord celui de droite (le demi-soleil levant), puis celui du centre (le plein soleil à son zénith), et enfin celui de gauche (le vert sur l'arbre représente la mousse qui pousse sur la partie des troncs orientée à l'est). La personne qui regarde la mousse fait donc face à l'ouest, au soleil couchant. Cette manipulation réalisée, une cache se dévoile dans le mur est. Elle recèle un saphir. Dans la pièce se trouve également une tapisserie dissimulant une porte non verrouillée qui mène au niveau inférieur.

VOYAGE SUR LES EAUX

Suivant un long couloir, les aventuriers se retrouvent face à une porte rouge : ici commence le domaine de Krik, le maître des eaux.

21. Une fois la porte franchie, les aventuriers débouchent sur un quai de taille réduite. Une barque à quatre rames y est amarrée. Il est impossible de poursuivre à pied sec, car les couloirs voûtés sont envahis par une eau noire et huileuse. C'est donc en barque que va se poursuivre le voyage...

22. Après une longue progression, seulement troublée par le clapotis des rames fendant l'eau, les aventuriers pénètrent dans une grotte éclairée par une multitude de cristaux. L'eau est devenue soudainement limpide, et il est possible de distinguer, sur le fond couvert d'algues, la masse sombre d'un coffret. Un naga aquatique, dis-

simulé sous les algues, le protège d'éventuels voleurs...

Le naga : CA 5, DV 7, PV 30, D 1-4.

Le coffret contient un parchemin (sort Ventriloquie), une belle dague ouvragée (+1), ainsi qu'une clé à bout rond qui sert à ouvrir la porte de la salle 26.

23. La barque longe une courte plage bordée de grottes à l'intérieur desquelles vivent une vingtaine d'hommes-crabes (crabman du Fiend Folio) qui tenteront d'assaillir la barque à l'aide de grappins.

Les hommes-crabes : CA 6, DV 2, PV 15, D 1-4/1-4 (pinces), ou grappin.

Sur un score de 15 ou plus, le grappin agrippe la barque qui est halée sur le rivage au bout de 2 rounds. La corde attachée à chaque grappin a 10 PV. En fouillant dans les grottes, il est possible d'y trouver une fiole de respiration sous-marine, un trident en argent et 700 P.O. environ.

24. Cette grotte contient de nombreuses stalagmites et stalactites. 3 méduses de Dalmar (voir en annexe) y vivent.

25. En raison d'une véritable purée de pois, il n'est pas possible d'y voir à plus de trois mètres. Un son de cor se fait entendre droit devant, comme pour guider les hardis navigateurs. C'est en fait un piège destiné à précipiter la barque contre des rochers tranchants comme des rasoirs, (D : 1d8/aventurier, + barque inutilisable). Une fois repéré les rochers sortant de la brume, chaque aventurier maniant une rame devra réussir un jet sous 4 fois la Force, sous peine de voir la barque s'empaler sur les rochers.

26. Enfin un quai ! Celui-ci donne sur une salle dont le sol est composé d'alvéoles contenant soit de l'eau (E), soit de l'acide (A). Les deux sont a priori indiscernables. Tout aventurier passant dans les zones hachurées glisse et doit réussir un jet sous 3 fois la Dextérité, sous peine de tomber (1,2,3 à droite ; 4,5,6 à gauche). Les dégâts de l'acide sont de 1d3 le 1er round, 1d4 le 2e, 1d6 le 3e, et 1d8 les suivants. Au mur nord se trouve une porte verrouillée. Seule la clé ronde peut l'ouvrir.

27. Cette pièce contient quatre tableaux :

- La grand'place d'une ville. Un cracheur de feu et un jongleur exécutent des tours.
- La mer, une île volcanique.
- Une rivière coule au bas d'une colline. De nombreux oiseaux se découpent contre le soleil.
- La campagne. Une maisonnette à la cheminée fu-

mante est encadrée d'arbres courbés par le vent. Une inscription est gravée dans la pierre, au-dessus de la porte nord :

« Choisis l'air qui vibre, la terre qui chante, le feu qui réchauffe ».

Seul le tableau c) correspond à cette description (oiseaux = air qui vibre, rivière = terre qui chante, soleil = feu).

Décrocher le bon tableau provoque l'ouverture d'une cache contenant un rubis. La porte nord, qui n'est pas verrouillée, donne sur un couloir dont l'extrémité est barrée par une double porte de couleur grise.

VERDURE ET MINÉRAUX

28. Les aventuriers pénètrent dans une vaste salle éclairée, qui ressemble à une sorte de jungle : végétaux et arbres de toutes sortes y poussent en parfaite anarchie. Il n'y a pas d'issue apparente à cette pièce et les aventuriers devront s'engager dans la « jungle » afin de découvrir que le tronc creux d'un baobab contient en fait un escalier. Un ranger ou un druide remarqueront des plants de Trompe la Mort, dont une dizaine sont à maturité.

Mâcher de tels plants permet de récupérer 1d4 points de vie.

Malheureusement, deux horribles kampflut (MM II p. 78) se cachent à proximité.

Les kampflut : CA 4, DV 2, PV 15, D 6x1.

L'escalier s'enfonce dans l'obscurité et donne accès à un couloir.

29. L'entrée de cette salle ronde est défendue par une grille. Une statue de bouc, grandeur nature, a été placée sur un piédestal, face à l'entrée. L'animal porte autour du cou une amulette symbole de fertilité. Tout homme l'arborant verra sa virilité naturelle considérablement amplifiée (traiter cette amulette comme un sort de charme à l'égard de toute personne de sexe féminin. Le charme a 10% de chances de fonctionner. Pas de jet de protection).

30. Les aventuriers pénètrent dans une grotte très vaste, plantée de stalagmites et de roches évoquant des formes humaines. Un rock reptile (MM II p. 106) est aux aguets.

Le rock reptile : CA 3, DV 5+, PV 40, D 1-4 + 5.

31. a) Une trappe mal dissimulée (détection automatique). Elle est large de 2 mètres seulement.

b) Une autre trappe, très bien camouflée (D : 1d6).

32. Cette pièce est défendue par une épaisse porte de

bois verrouillée.

Elle recèle une multitude de fioles translucides, contenant chacune des graines de plantes rares. Une ouverture secrète, cachée derrière une rangée de bocaux, renferme un magnifique miroir, ainsi qu'une baguette d'ivoire (non magique).

33. Les murs sont ornés de bas-reliefs dorés, représentant des instruments d'artisans (scies, marteaux, ciseaux...). Une magnifique harpe à 6 cordes est visible dans l'angle sud-est. Une émeraude aisément escamotable est enchâssée dans l'instrument. Il n'y a pas d'autre issue visible dans cette pièce. Si l'on joue de la harpe, on obtient toujours la même série de notes (et ce, quel que soit l'ordre dans lequel on pince les cordes). Cette série est : mi, ré, la, si, do, ré. Il faut comprendre « mire la scie dorée ».

C'est ici qu'il faut utiliser le miroir magique trouvé en 32, et le placer face au bas-relief représentant une scie. Un trait de feu unit alors les deux objets puis s'en va frapper le mur nord. Le mur coulisse alors lentement, dévoilant une double porte dorée.

34. Le mur nord est orné d'un énorme soleil d'or, dont le centre est un cristal. La première personne pénétrant dans la pièce sera frappée par un rayon jaillissant du cristal. Ce rayon continu drainera 1 point de Constitution par round, sans que la victime, prostrée, ne puisse réagir. La seule solution consiste à détruire le cristal à l'aide du miroir trouvé en 33, ou en lui infligeant des dégâts. Le cristal a 40 points de vie et une CA de 0. Il est insensible aux sorts. Une personne arrivant à une Constitution de 0 est transformée en un cadavre desséché. Derrière le cristal se trouve une cache contenant une topaze.

35. Le couloir est bordé de hautes flammes qui semblent vivantes. Elles sont en fait inoffensives.

36. Cette salle en forme de losange est dotée de 4 portes. Chacune est ornée d'un dessin :

a) maison avec cheminée fumante.

b) soleil.

c) œil.

d) scie.

Il faut ouvrir la porte c), car les trois autres sont illustrées par des « réponses » aux énigmes précédentes. Ouvrir l'une de ces portes provoque l'apparition d'un petit élémentaire de feu.

L'élémentaire de feu : CA 2, DV 8, PV 40, D 1-8.

L'ULTIME AFFRONTEMENT

37. Voici la dernière salle. Sculptée avec une extraordinaire profusion de détails, elle est tout entière illuminée par l'éclat d'une gemme de la taille d'un melon, posée sur un piédestal. Un jeune elfe, les bras étendus au-dessus d'elle, semble en transe. La gemme et lui se trouvent au centre d'un étrange dessin géométrique, tracé à même le sol. Pour les rejoindre, il faut s'engager sur le dessin, en faisant bien attention à suivre le tracé, large de 30 cm environ. Une seule personne à la fois peut tenter l'épreuve.

La progression est très pénible, et l'aventurier doit réussir un jet sous 5 fois la Force pour continuer. S'il rate, il a droit à un autre jet sous 4 fois, puis 3 fois, 2 fois et enfin 1 fois. S'il échoue, il restera sur place sans possibilité de progresser à nouveau. Un autre aventurier devra se porter à son secours. Après avoir répété cette opération trois fois, l'aventurier arrivera devant un embranchement.

a) Ici se trouve le mage avec la gemme. Pénétrer dans le cercle le tire aussitôt de sa transe. Il est capable de se battre, mais préférera reculer dans le labyrinthe (il n'éprouve aucune difficulté pour avancer), afin de préparer des sorts. La magie fonctionne à l'intérieur du tracé, mais elle ne peut affecter l'extérieur et vice versa.

Vaëlmir : mage niveau 9, PV 50, CA 2 (bracelets de défense), dague +3.

Sorts généralement en tête : Projectile magique, Protection contre le bien, Sommeil, Bouclier, Invisibilité, Lévitacion, Toile d'araignée, Boule de feu, Paralyse, Suggestion, Peur, Invocation de monstre II, Téléportation (déjà utilisé).

b) Au centre d'un cercle se trouve une sorte d'autel contenant quatre orifices. Le message suivant est gravé dans la pierre :

« J'ouvre les yeux et je vois le ciel de l'été. Le soleil est au zénith.

Autour de moi, une prairie grasse ondule sous le vent. Je cueille une tulipe. »

Il faut placer dans le premier trou le saphir (ciel bleu), dans le second la topaze (soleil jaune), dans la troisième l'émeraude (herbe grasse) et dans le dernier le rubis (tulipe rouge).

Une fois cette manipulation effectuée, une énorme boule de feu apparaît à l'extrémité du dessin et commence à progresser le long du tracé. S'il ne veut pas finir carbonisé, l'aventurier devra poursuivre son chemin et réussir trois jets sous la Force avant de pouvoir quitter le dédale. Cependant, la boule poursuit son chemin et pénètre dans les deux cercles. Le mage, toujours en transe, s'embrase comme un fagot de bois sec

et meurt dans un hurlement strident... la boule de feu poursuit son chemin jusqu'à l'autre extrémité du tracé où elle s'éteint doucement...

ÉPILOGUE

Le mage tué, et la gemme toujours intacte au centre du dédale dont les lignes sont à présent brûlantes, les aventuriers vont pouvoir rebrousser chemin. Ils n'ont malheureusement pas la possibilité d'éviter la salle d'affaiblissement et retrouveront leur niveau de départ (les points d'expérience récupérés lors de cette quête ne seront bien sûr pas perdus). Au dehors, le soleil brille et le dragon Yacha, ayant senti la mort de son maître, est parti vers d'autres contrées.

Si vous estimez que vos joueurs ont acquis trop d'objets magiques, vous avez la possibilité de les faire attaquer par des brigands sur le chemin du retour. Mais ceci est une autre histoire...

ANNEXE

« Jadis, à une époque reculée, vécurent quatre puissants magiciens.

Frensell le Bleu commandait aux Vents, Krik le Rouge à l'élément liquide, Khaldreen le Gris était le maître de la Terre, et Virgaard le Doré celui du Feu. Tous les quatre œuvraient en parfaite intelligence, et leurs efforts tendaient vers un seul but : découvrir un artefact aux immenses pouvoirs. Cet artefact était une gemme grosse comme un cerveau de schlouggia, connue sous le nom d'Almenivar. Ils finirent par découvrir cet objet dans les montagnes du sud mais constatèrent qu'il était voué au Mal.

Désireux de soustraire cet objet des mains de mages peu scrupuleux, ils le placèrent au centre d'un « dédale » (je traduis ici le jargon nain « kwzarllazûk ») dont ils assurèrent ensemble la défense. Chacun bâtit un ensemble défensif protégé par une porte à sa couleur. Virgaard étant le plus puissant, c'est la porte dorée qui est l'ultime rempart avant le dédale. (...) S'il est vrai que, périodiquement, des groupes d'aventuriers avides se dirigent vers le sud, en revanche, personne n'a jamais pu mettre la main sur la gemme. En ce qui me concerne, j'ai franchi un jour les quatre portes et contemplé l'Almenivar. C'est une gemme merveilleuse, mais dont le pouvoir est si sombre que je m'en suis retourné en la laissant sur place ».

Ermold le Noir, extrait de « La bonne manière de dresser les schlouggas », suivi de « Propos de Table ».

Si vous n'avez pas le Monster Manual II

- Le dretch est un démon mineur, légèrement plus faible qu'un démon de type I (vrock).
- L'ildriss est un petit élémentaire d'air, de taille humaine. Il a une forme vaporeuse d'où émerge des tentacules visqueux et abrasifs.
- Les hommes-crabes sont recouverts d'une carapace et possèdent des pinces en guise de mains. Vous pouvez utiliser à la place de solides hommes-lézards.
- Les kampfult sont des végétaux ressemblant à de tout petits arbres, avec des branches animées. Ils se déplacent lentement. On peut les confondre avec des lianes ou des cordes. Ce sont de minuscules enlaceurs.
- Le rock reptile est un lézard de pierre de taille humaine. Vous pouvez utiliser un anhkheg à la place.

Les méduses de Dalmar

Fréquence : rare

Nombre : 1-4

Classe d'armure : 2

Déplacement : 27m

Dés de vie : 4

% d'être au gîte : 10%

Trésor : non

Nombre d'attaques : 4

Dégât/attaque : 1-6

Attaque spécial : choc électrique

Défense spéciale : non

Alignement : neutre mauvais

Taille : 2m

Psi : non

Exp : 250 + 1/PV



Découvertes par le célèbre mage elfe Dalmar, ces méduses géantes vivent dans les eaux froides. Leur couleur noire les rend peu repérables de nuit. Ces méduses attaquent avec 6 tentacules, causant chacun 1d6 de dégâts. Une fois réduites à 0 points de vie, elles envoient une décharge électrique qui foudroie la personne dont l'arme vient de les toucher (1d8). Certaines méduses ont pu être dressées par des Sahuagins qui s'en servent comme montures de guerre, leurs tentacules servant alors à faire chavirer de petites embarcations.

